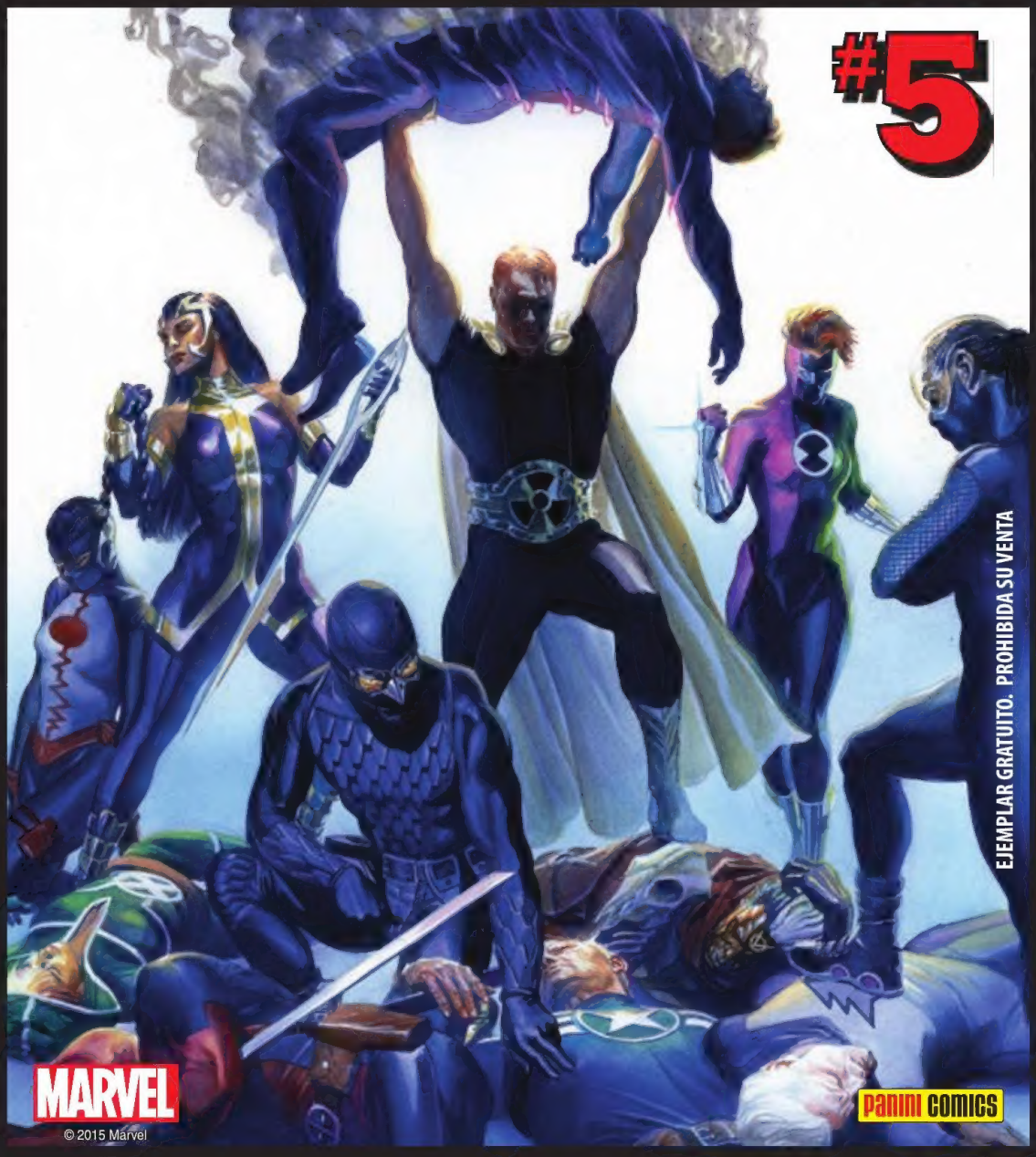
¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE



EL CORREO DE LOS LECTORES

Vamos apretadísimos. ¡No digo más y a responder!

@thejuseps1984 ***El Asombroso Spiderman*** es la colección abierta de ***Marvel Saga***. Nuestro objetivo es mantenerla mientras las ventas respondan. ¡Y lo hacen!

@Luissanz873 **Starlord**, **Drax** y **Veneno** irán a ***100 % Marvel***, como habitualmente.

@markazas **Nova** seguirá, por supuesto: siguiente tomo a vuelta de verano.

@Hispacon2013 Y **Spider-Gwen** llegará en julio. A ***X-Men '92*** le estamos dando vueltas. Probablemente sea un ***100 % Marvel***, pero ya en 2017.

@Ales8ymedio ***International Iron Man*** se alternará por arcos argumentales con ***Invincible***, en la grapa mensual. Sí, queremos recuperar ***Spiderman 2099*** en un par de ***Marvel Héroes***, pero danos tiempo.

@LuisGrohl La serie que une a **Masacre** y **Spiderman** se integrará en el tomo mensual de éste, por arcos argumentales. ¡En los números de agosto y septiembre verás el primero!

@MarioJLennon Lo más probable es que la miniserie de **Caballero Negro** la integremos en ***Relatos Salvajes***, después de las aventuras de **Becca**, y dado que transcurre allí también. Y sí, cuando acabe ***Jessica Jones***, en ***Marvel Saga*** le toca el turno a ***El Castigador*** de **Garth Ennis** en la línea ***MAX***.

@noentiendofinal Cuando terminemos "Antes de Lobezna", en ***X-Men Presenta*** irá "El peor hombre-X del mundo". En cuanto al ***Daredevil*** de **O'Neil**, lo hemos retrasado, pero saldrá.

@AMontreal22 Una de las series que podríamos incorporar a ***X-Men Presenta*** es el segundo volumen de ***X-Men: Legado***, protagonizado por **Legión**, pero estamos esperando por la teleserie de **Fox**. ***Karnak*** saldrá en ***100 % Marvel***, a finales de año.

@JDMoyano Hubiera preferido el ***Daredevil*** de **Miller** en dos tomos, para que el precio fuera menor. Lo cierto es que, si lo hubiéramos dividido en dos, el precio sería superior. Somos conscientes de que es un desembolso elevado, pero hacemos este tipo de lanzamientos en contadas ocasiones y la mayoría de nuestros cómics tienen precios sensiblemente inferiores.

@GuillermoBeat10 ***La Cosa*** de **John Byrne** llega en ***Marvel Héroes*** a final de año.

@ramonpastor5 El ciclo de **La Bestia** en ***Amazing Adventures*** lo encontrarás en el tercer ***Omnigold*** de **La Patrulla-X Original**.

@carlosmiguelez La edición digital en castellano llegará algún día, pero es un tema que depende de **Marvel**, así que no sabría precisarte más.

@Adk_1997 ***Infinito*** se recopilará en ***Marvel Deluxe***, junto al resto de ***Los Vengadores*** de **Hickman**, cuando llegue el momento, calcula un par de años como mínimo.

@FreRvr De los **Guardianes de la Galaxia** tenemos la serie mensual y habrá nueva película en 2017.

@Dkratos_1988 Los **Guardianes** clásicos los tienes en ***Marvel Gold*** de tapa blanda. De momento, no aparecerán también en ***Omni***, pero podrían hacerlo en el futuro.

@aimar_06 ***Las minis de Masacre*** irá recuperando todas las inéditas, dos por tomo y cada dos meses. Pronto nos pondremos al día.

@CapitanFHT De **Masacre** lo tenemos publicado casi todo. Una buena forma de iniciarse es la nueva serie de grapa o los ***Marvel Héroes*** de **Joe Kelly**.

@andresprez99 ***100 % Marvel*** es nuestro formato de recopilatorio en tapa blanda, con solapas. Uno de nuestros formatos de referencia y el que usamos para las colecciones abiertas que no se publican en grapa.

@leoharvey99 De momento, no está previsto recuperar "Lobezno: Honor" (lo tienes en el tercer ***Omni*** de ***La Imposible Patrulla-X***) ni "Lobezno: Arma X", pero es una obra susceptible de volver cada cierto tiempo.

@AlterEgoMarvel Con los ***Omnis*** de ***Doctor Extraño*** nuestro objetivo es enlazar con el ***Marvel Héroes*** de **Roger Stern** que saldrá a finales de año.

@AllNewXSase Los primeros relatos de **Dan Slott** de **Spidey**, en *Venom Super Special* lo tienen complicado. Ya veremos cuando lleguemos ahí en ***Marvel Héroes***... ¡pero falta un montón de años!

@JimanEsbirro La serie de TV de **Capa** y **Puñal** sería un buen momento para recuperar sus clásicos.

@MarioJLennon se lleva a casa ***100 % Marvel. Capitán América: Blanco.*** El mes que viene, entre todos los que nos pregunten con el hashtag **#MarvelEsPanini**, regalaremos un ejemplar de ***100 % Marvel. Spiderman: Leyendas del Clan Araña***. ¡Pregunta, copón!

CONCURSO MARVEL AGE nº 7

Prorrogamos el plazo para escribir sobre **STAN LEE, JACK KIRBY, LOS 4 FANTÁSTICOS Y EL ORIGEN DEL UNIVERSO MARVEL**. Entre todos los artículos que recibamos en jclemente@panini.es escogeremos el mejor, lo publicaremos en ***MARVEL AGE*** nº 7 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de ***MARVEL INTEGRAL. LA MUERTE DEL CAPITÁN AMÉRICA***.

Entre todas los artículos que recibamos en jclemente@panini.es sobre LOCKE AND KEY escogeremos el mejor, lo publicaremos en ***MARVEL AGE*** nº 7 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de ***OCH8*** nº 1.

Extensión máxima para ambos: 3.000 caracteres con espacios. ¡El plazo termina el 1 de junio!

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
Tion O'Shea, Tj Dietsch
con textos de **Marvel.com,**
Josu Gómez "Eleder", Álvaro Amor Segura,
Juan Carlos Bonache

Traductores:
Uriel López, Gonzalo Quesada

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL AÑO 1 - NÚMERO 5 - MAYO 2016
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones. C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015. Realización: Forja Digital.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**. Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA**. Product manager: **PONÇ CUFINYÀ**. Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE**. Responsable de producción: **JORDI GUINART**. Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI**. Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI**. Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI**. Director de arte: **MARIO CORTICELLI**. Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI**.

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

Lo primero: mi bienvenida a **Juan Carlos Bonache**, el tío cachondo detrás del imprescindible *Gameboylands*. Hazte con él aunque no tengas ni idea de videojuegos, que te hará inconmensurablemente feliz. Bonache se estrena en ***Marvel Age*** con su tira **Bonache Age**, que nos acompañará en esta misma página. Hemos prescindido para ello del índice, pero creo que nadie se va a perder por no tenerlo, ¿verdad? ***Marvel Age*** sigue creciendo, y ni siquiera hemos llegado al medio año de existencia. Te aviso también que tenemos cocinado un artículo con algunas de las más importantes firmas del medio, en el que escogemos las diez obras imprescindibles de la **Marvel** actual. No hemos podido incluirlo en este número, que se nos ha ido de espacio a causa de la larguísima entrevista del **Escuadrón Supremo**, pero creo que el mes que viene iremos más holgados.

Tema del mes: ¿Por qué en algunas recopilaciones de **Marvel España** se incluyen materiales que no forman estrictamente parte de la colección que se recopila? La cuestión salta cada cierto tiempo. Por ejemplo, ocurrió con el ***Marvel Héroes. Alpha Flight de John Byrne*** y con el ***Marvel Gold. La Imposible Patrulla-X*** nº 3, y ha vuelto a surgir con el ***Marvel Limited Edition. Los Invasores*** nº 2.

El **Universo Marvel** no está formado por compartimentos estancos que nunca se comunican. Es un Universo conectado, en el que se cruzan personajes, pero también colecciones, autores y circunstancias que a veces no se pueden prever, porque las historias se construyen mes a mes, y a veces de maneras un tanto inusuales. Por ejemplo, en los años setenta era habitual que, si una colección se cancelaba, su guionista se llevaba las tramas a otra serie. También es moneda común que un personaje debute en una colección determinada y luego siga sus andanzas en otra. Y hay *crossovers*, apariciones especiales demasiado importantes como para dejarlas pasar, parodias que referencian a las primeras historias, *What Ifs* que añaden un particular punto de vista... y todo ello intentamos tenerlo en cuenta, a veces para incluirlo, otras para desecharlo, cada vez que recopilamos material. El objetivo es que nuestras ediciones sean lo más autónomas posibles: que el lector encuentre en ellas todo lo que atañe al objeto de recopilación. "Aquí está todo", es la sensación que queremos producir.

Es ése el motivo por el que en los ***Omnigolds*** de **La Patrulla-X** estamos incluyendo miniseries y especiales que no formaban parte de *The Uncanny X-Men*, pero que desarrolló **Chris Claremont** como piezas que encajaban dentro de la misma y completaban sus argumentos. A la hora de recopilar el ***Caballero Luna*** de **Doug Moench**, tenemos que remontarnos a las primeras apariciones del personaje y a sus complementos en *The Hulk!* para finalmente llegar a la serie mensual. De igual forma, decidimos dejar fuera las apariciones como invitado especial en otras series: no sólo no eran relevantes, sino que **Moench** no las considera canónicas. Con el ***Alpha Flight*** de **Byrne** quisimos hacer un tomo que contuviera todas las historias desarrolladas por el autor, desde el nacimiento del grupo hasta su marcha. Por último, en el caso de **Los Invasores**, incluimos todas las historias producidas por **Roy Thomas**, el creador del concepto, así como dos evidentes secuelas ambientadas en la época, incluida la que puede decirse que es el epílogo de la serie: el encuentro en la actualidad del **Capitán América** y el **Barón Sangre**. Alguno de estos casos implica la repetición de material con respecto a otras ediciones, pero no todos los lectores tienen que tener todos los cómics que hemos publicado, y si lanzamos una recopilación de, por ejemplo, Los Invasores, queremos que sea lo más completa posible. Siempre habrá aficionados que discrepen de los contenidos de un determinado volumen. No se puede complacer a todo el mundo. Nosotros siempre intentamos componer estos volúmenes de la manera más honesta posible, siguiendo el criterio de ofrecer ediciones completas y autónomas. A veces acertamos y a veces nos equivocamos, pero siempre lo hacemos desde nuestro amor a esos cómics y nuestro respeto a los lectores.

BONACHE AGE

POR JUAN CARLOS BONACHE

COME
MIER
AMA
NO ME GUSTAN LAS FEAS.
Hombre TOPO
SR. HIPERIÓN, TENEMOS CIERTAS RESERVAS ANTE SU LIBRO DE AUTOAYUDA "LOS HUMANOS SOIS IDIOTAS Y LO MEJOR ES QUE YO OS GOBIERNE A TODOS".
SI TIENE RESERVAS ES PORQUE ES IDIOTA. HAGA CASO DEL LIBRO.
El diálogo, tu mejor arma.
RAYO NEGRO

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC

POR ÍÑIGO DE PRADA

EL SPIDERMAN DEFINITIVO

Miles Morales cumple cinco años

La muerte más importante de lo que llevamos de siglo en **Marvel** tuvo en realidad un origen tan prosaico como que el actor afroamericano **Donald Glover** luciera un pijama de **Spiderman** durante la secuencia de apertura de la segunda temporada de *Community*, en septiembre de 2010. **Andrew Garfield** acababa de ser confirmado como el nuevo **Peter Parker** del reinicio fílmico en 2012 de *The Amazing Spider-Man*, pero **Glover** había levantado un gran revuelo meses atrás al postularse para el papel. Contrariamente a cuando **Will Smith** sonó un par de años antes como presunto **Capitán América**, la idea no carecía de base en el cómic (la no menos polémica *The Truth*, de 2003), pero por eso mismo ponía una nueva oportunidad sobre la mesa. Quizá no aún para el **Universo Marvel** principal, pero sí para su versión definitiva, cuyo mandato tras "Ultimatum" era volver a ser el lugar en el que pudiera pasar de todo. Ajeno o no a la polémica, **Brian Michael Bendis**, pensó que **Glover** lucía un aspecto estupendo, con el que además podrían sentirse más identificadas sus dos hijas adoptivas de raza negra. Pero para llegar a ese nuevo **Trepamuros**, primero debía matar al anterior.

Una viñeta que dio la vuelta al mundo

Lo que aportó "La muerte de Spiderman", en la primavera de 2011, respecto a las no menos destacadas muertes de dos veranos antes en"Ultimatum" o la aguada traca final de **Los Ultimates** en que se encuadraba, fue la década que llevaba guionizando **Bendis** al personaje, en comparación a **Jeph Loeb**, y que fuera a quedarse al día después del evento a diferencia de **Mark Millar**. Erigió a **Peter Paker** en el equivalente al **Tío Ben** para su sucesor, cerrando su propio círculo y dándose a sí mismo el relevo del trascendental pero ya agotado primer **Universo Ultimate**. Por mucho que lo intentara **Marvel**, la línea orbitaría inevitablemente en torno al nuevo **Spiderman**, como un nuevo **MC2**. Pero la irrupción de **Miles Morales** excede asimismo el rol legatario de una nueva **May Parker**, preparándose más bien para el día después de su cierre.

El nuevo **Trepamuros** tardó apenas dos meses en presentarse en acción, aunque con un traje provisional y sin revelar su origen, en *Ultimate Fa-*

llout #4 USA (2011. ***Coleccionable Ultimate*** nº 66. ***Ultimate Spiderman*** nº 31: ***La muerte de Spiderman. El día después)***. Los detalles comenzaron a revelarse ese mismo mes en su nueva serie (***Coleccionable Ultimate*** nº 79. ***Ultimate Spiderman*** nº 32: ***El nuevo Spiderman***). De padre afroamericano y madre latina, **Miles Morales** representa una sociedad cada vez más compleja, que pese a las acusaciones de corrección política **Marvel** hizo propia desde los años setenta, pero que sólo ahora alcanza finalmente a sus principales iconos. Manteniendo al mismo tiempo el legado de **Peter**, desde el guiño de la aliteración de su nombre, si bien jugando con todas sus constantes.

El primer volumen del nuevo **Spiderman** trazó un arco ejemplar de origen y consolidación. **Miles** se impuso a su villano fundacional ***(Coleccionable Ultimate*** nº 82. ***Ultimate Spiderman*** nº 33: ***El Merodeador***), recibió la alternativa del propio **Peter Parker** adulto del **universo 616** en un cruce antaño imposible y al que sólo él daba sentido (***Coleccionable Ultimate Ultimate*** nº 85. ***Ultimate Spiderman*** nº 34: ***Spidermen***), y fue finalmente aceptado por la comunidad superheroica (***Coleccionable Ultimate*** nº 87. ***Ultimate Spiderman*** nº 35: ***Divididos caemos, Unidos resistimos***). Entonces llegó la parte de la responsabilidad (***Coleccionable Ultimate*** nº 91. ***Ultimate Spiderman*** nº 36: ***La guerra de Veneno***), madurando un año por el camino en un salto crucial de la adolescencia a la juventud, hasta liderar su propio supergrupo juvenil (***Coleccionable Ultimate*** nº 94. ***Ultimate Spiderman*** nº 37: ***Spiderman nunca más***) y protagonizar finalmente la última batalla de **Los Ultimates** (***Coleccionable Ultimate*** nº 96: ***Cataclismo***). Quedaba oficializada su ascendencia sobre el conjunto de la línea, sobre la que se estructurarían su último año de existencia y el segundo volumen de **Miles**. Debilitadas las barreras entre universos tras la llegada de **Galactus** desde "La Era de Ultrón", **Miles** participó en el "Universo Spiderman" de **Dan Slott** e hizo de guía para la visita al **Universo Ultimate** de la igualmente renovada **Patrulla-X** de **Bendis** (***La Nueva Patrulla-X*** nºs 19-24). Mientras, se enfrentaba a los fantasmas de **Peter Parker**, reviviendo su misma muerte (***Coleccionable Ultimate*** nº 98. ***Ultimate Spiderman*** nº 38: ***Renacimiento***) y liderando **Los Jóvenes Ultimates** (***Coleccionable Ultimate*** nºs 99 y 101: ***Jóvenes Ultimates*** nºs 1 y 2). Hasta colarse en la balsa del **Cónclave** en plenas *Secret Wars* (***Coleccionable Ultimate*** nº 102. ***Ultimate Spiderman*** nº 39: ***El Fin***), camino del **Nuevo Universo Marvel**.

Todo ello gracias igualmente a las coestrellas de ambos volúmenes: su creadora gráfica, **Sara Pichelli**, que lo acompañará junto a **Bendis** a la nueva **Tierra Primordial** y su sucesor, **Dave Márquez**, que no por nada se ha traído también el guionista a *Invincible Iron Man*. Mientras que **Donald Glover** ha cumplido su sueño de interpretar a **Spiderman**, pero no a **Peter Parker** sino a **Miles Morales**, en sus apariciones en la serie animada de *Ultimate Spider-Man*. Cuando el año pasado, **Sony** y **Marvel Studios** anunciaron un nuevo reinicio arácnido en el **Universo Cinemático**, la opción de que fuera **Miles** ya no sonaba a broma, sino sólo a cuestión de tiempo.

Miles Morales se suma a la larga tradición de refugiados dimensionales del **Universo Marvel**, pero es mucho más, preludiando buena parte de los cambios del **Nuevo Universo Marvel**. Un detalle: las portadas de su primer volumen, las que introdujeron el flamante "All-New Spider-Man", en referencia a otro relevo tan ilustre como fue la "All-New, All-Different" Segunda Génesis de **La Patrulla-X**, que desde aquí se ha trasladado al conjunto del **Totalmente Nuevo y Diferente Universo**. Adjetivos que se asientan en la apuesta por la diversidad y el relevo generacional que emprendiera **Miles**, a las que se ha llegado además mediante un salto temporal que también anticipó en su propia colección, sin ser dicho salto ninguna novedad, pero sí el atrevimiento de aprovecharlo para que toda una generación de aprendices eternos dé un paso adelante junto a él. Desplaza al mismísimo **Peter Parker** de **Los Vengadores**, pero a cambio le da un nuevo espacio para madurar. Es el **Spiderman** definitivo: el que ha hecho el futuro presente. ■

Spidermen: la alternativa

La evolución del **Universo Ultimate**

THERE'S BEEN SOME ENCHANTMENT
OH YEAH, OF COURSE. I DIDN'T EXPECT SO MUCH DOWNTIME AND, YOU KNOW, S.H.I.E.L.D. WORK ON OUR #UNIQUETEAM.
YEAH, IRON MAN DOESN'T WANT LIKE A COUPLE OF TEENAGERS BE CON DREF

No más academias: la nueva generación de **Vengadores**

VIAJE DE IDA Y VUELTA A LOS BALDÍOS CON EL VIEJO LOGAN

POR TJ Dietsch

¡EL ARTISTA ANDREA SORRENTINO NOS HABLA DE LOBEZNO, LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS Y MUCHO MÁS!

Puede que **Lobezno** siga sin aparecer en el nuevo escenario de **Marvel** a raíz de "Secret Wars", pero eso no significa que el Universo Marvel no vaya contar con un canadiense con garras. ***El Viejo Logan*** de **Jeff Lemire** y **Andrea Sorrentino** recoge el testigo y continúa con las aventuras del personaje.

El personaje debutó en una historia escrita por **Mark Millar** y dibujada por **Steve McNiven** que podéis encontrar en ***Marvel Deluxe: El viejo Logan***. La historia postapocalíptica presentaba un mundo en el que los villanos habían derrotado a los buenos y se habían repartido los Estados Unidos en distintos territorios. Apodado **El Viejo Logan**, esa versión de Lobezno había echado raíces y tenía esposa e hijos, pero al final se encontró implicado en las maquinaciones de la supergente. Reapareció en su propia miniserie de "Secret Wars", que terminaba con él despertando desnudo en Times Square.

Con el nuevo título listo para el lanzamiento, Sorrentino se sincera sobre la recreación de algunos de los habitantes clásicos de los baldíos de **McNiven**, la creación de otros nuevos y qué elementos diferenciarán a **El Viejo Logan** de su homólogo más joven.

Marvel: Acabas de trabajar en la historia de El Viejo Logan en "Secret Wars". ¿Cómo ha sido la transición a esta nueva versión con Jeff?

Andrea Sorrentino: Creo que la transición será muy orgánica para los lectores. A pesar de que [el anterior guionista] **Brian Bendis** y **Jeff Lemire** tienen dos estilos muy diferentes, la historia que contamos ahora es la continuación perfecta de lo que hizo **Brian** para "Secret Wars". Además, al contrario que muchas de las nuevas cabeceras, no tendremos el "lapso de ocho meses": esta nueva serie comienza exactamente al final del cruce con "Secret Wars", con un **Logan** confundido y desnudo en mitad de Times Square.

El primer arco argumental, de cuatro entregas, incidirá sobre la experiencia de ese primer impacto traumático que le causa este nuevo mundo. Mientras tanto, su pasado en los baldíos seguirá atormentándolo, y usaremos eso para explorar recovecos que los lectores no tuvieron la oportunidad de ver en las anteriores historias de **El Viejo Logan**.

Marvel: ¿En qué es diferente El Viejo Logan de su homólogo?

Andrea Sorrentino: A mi modo de ver, no debería haber una gran diferencia, la verdad. Tal y como yo he visto siempre a **Logan**, ha sido un "viejo" desde el principio. Incluso su contrapartida actual ahora muerta tenía más de un siglo y había sobrevivido a algunos horrores que el resto de héroes de la Tierra jamás han experimentado ni de cerca. Ésta es quizá la razón por la cual el primer arco argumental de ***El Viejo Logan*** de **Millar** y **McNiven** siempre ha sido mi historia favorita de **Lobezno** hasta el momento. Era como si llegara a la esencia superviviente del personaje: un hombre bueno al que la vida le ha arrojado toda clase de cosas malas, pero que aún sigue del lado de los buenos y quiere proteger a sus seres queridos.

Marvel: ¿Cómo han evolucionado tus colaboraciones con Jeff y el colorista Marcelo Maiolo a lo largo de los años?

Andrea Sorrentino: Yo diría que ahora es más una relación de amistad que no sólo de trabajo, sobre todo con **Marcelo Maiolo**. Creo que el año pasado no hubo ninguna semana que no habláramos por alguna razón de trabajo o incluso sólo para comentar cosas sobre nuevas series de televisión, películas o cómics que nos interesan.

Y lo mismo pasa con **Jeff**; yo estaba entusiasmado de poder trabajar con él cuando me vine a **Marvel** hace un año debido a que la relación de trabajo que habíamos tenido en *Green Arrow* había sido única y había impulsado la creatividad de ambos hasta nuevos niveles.

Marvel: Vemos a Hulk en las páginas de muestra. ¿Cómo ha sido poner tu sello en algunos de los personajes con los que se encuentra Logan?

Andrea Sorrentino: ¡Ha sido estupendo! **Logan** y **Hulk** tienen ya una larga tradición de grandes enfrentamientos, y ha sido genial tener la oportunidad de poner mi sello en un nuevo "capítulo" de esta confrontación renovada. Claro que vamos a tener una versión algo diferente de los dos personajes con **Amadeus Cho** como **Hulk** y nuestro **Viejo Logan**, ¡pero puedo asegurar a los lectores que eso no hará que este nuevo encuentro sea menos brutal! También veremos algunos de los nuevos personajes que todos queremos, ¡incluyendo uno de mis favoritos!

Marvel: Por otra parte, ¿has podido diseñar o rediseñar alguna de las caras conocidas que vemos en los flashbacks de Logan?

Andrea Sorrentino: De hecho, no he "rediseñado" nada. Me encanta el trabajo que hizo **Steve McNiven** en la primera historia de **El Viejo Logan** —¿Cómo podría no hacerlo?— y voy a dejar todo lo que ha hecho intacto. Claro que estamos explorando otros rincones de los territorios baldíos nunca antes vistos, por lo que hay una larga lista de cosas nuevas que crear. Empezando por el primer capítulo, veréis nuevos personajes y lugares que, con el tiempo, añadirán detalles a ese mundo aún inexplorado que **Mark Millar** creó hace algunos años.

Marvel: ¿Hay algún elemento que ya viéramos en el universo de El Viejo Logan al que estés deseando echarle el guante artístico?

Andrea Sorrentino: Como he dicho antes, los elementos con los que más ganas tengo de trabajar son los de los baldíos. E s una oportunidad de crear algo nuevo en un mundo que todavía está por explorar. A través de algunos *flashbacks* veréis nuevos personajes y lugares, y también el impacto que tuvo el levantamiento de los villanos en otros países de ese futuro distópico. ¡Y debo admitir que formar parte de la construcción de este mundo con **Jeff** —a quien se le da genial— es muy emocionante! ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

DAILY BUGLE
EDICIÓN CINE

POR ÍÑIGO DE PRADA

DAREDEVIL: LA SERIE SIN MIEDO

(reseña sin spoilers)

Rojo y negro: ángeles y demonios de La Cocina del Infierno.

Daredevil culminó en 2012 la recuperación de las licencias urbanas de **Marvel**.

Daredevil, El Castigador y **Elektra** estaban condenados a enfrentarse. Sorprende que, nada más aterrizar en **Marvel** y recuperar los derechos de **Frank Castle**, **Disney** volviera a licenciárselo a **Fox** dentro de la primera terna de series proyectadas por **Marvel Television**. Más aún cuando **Hulk** y la primigenia *AKA: Jessica Jones*, de la que ya hablamos en nuestro segundo número, se hubieran emitido en **ABC**, propiedad de **Disney**, que además produciría las tres. La diferencia parece encontrarse justamente en que entonces **Fox** aún controlaba **Daredevil**. No sabemos cómo hubieran encajado aquellas series en continuidad, pero a la vista de que **Disney** ha mantenido bajo su propio paraguas todas las posteriores entregas televisivas del **Universo Cinemático Marvel**, puede que nos encontráramos ante un precedente del actual acuerdo, nuevamente con **Fox**, para llevar autónomamente a los mutantes a la pequeña pantalla. **Kevin Feige** estaba buscando, de hecho, un espacio alejado de las restricciones comerciales de las grandes superproducciones para sus personajes urbanos. Y la llave de esa esquina del **Universo Marvel** la tiene precisamente **Daredevil** desde los tiempos de **Marvel Knights**, como muestran las referencias a **Elektra** y **La Mano** de la cortinilla del sello cinematográfico adulto del mismo nombre. Pero es una vía de doble sentido, y las tres series se cancelaron coincidiendo con la reversión en octubre de 2012 de la licencia de **Fox** sobre **Daredevil** y con el acuerdo de exclusividad al mes siguiente de **Disney** con la plataforma de vídeo bajo demanda **Netflix**. Si bien el regreso del **Diablo Guardián** no se confirmó oficialmente hasta mayo de 2013, especulándose entre medias con supuestos trueques entre personajes, mientras los **Agentes de SHIELD** centraban la atención televisiva. No se mostró el puzle completo hasta el anuncio de *Los Defensores* en **Netflix** en noviembre de 2013. La Marvel urbana había encontrado por fin su hogar.

Lo que nadie podía imaginar, con los mismos productores y hasta el mismo equipo en *Jessica Jones*, era que el canal de distribución pudiera ampliar tanto los márgenes de las series **Marvel** de **Netflix**. El mejor ejemplo tal vez sea comparar al **Castigador** de esta segunda temporada de *Daredevil* con su tratamiento en abierto hace cinco años, como un policía en activo que

ejercería por la noche de vigilante. Un paso adelante que debe reivindicarse cuando las campañas promocionales y aficionados de *Batman vs. Superman* y *Deadpool* pretenden haber revolucionado desde la seriedad o la irreverencia el lado adulto del género, impostura o envoltorio aparte, un año después. Lo relevante no es que *Daredevil* sea la primera entrega Cinemática en arriesgarse con una calificación moral "R", cuando no es ni mucho menos la primera adaptación **Marvel**, ni el *gore* ha hecho acto de presencia hasta que lo ha requerido **Castle**. Lo que verdaderamente comparten **Daredevil**, **El Castigador** y **Elektra** con **Masacre**, es haber aprendido por las malas su condición de personajes de culto, viéndose muy limitados en sus anteriores versiones cinematográficas por forzar su encaje generalista. **Daredevil** y **Masacre** son dos personajes singulares, casi tan reconocibles como sus primeros espadas pero con un carácter mucho más personal, y por eso han terminado abanderando la renovación de sus respectivas franquicias, a imagen de lo que fue **Iron Man** para **Los Vengadores**. Pero **Daredevil** va un paso por delante y acaba de abrir la **Fase Dos** de **Netflix**.

Una calavera de sangre posee a **Frank Castle**.

La **Torre de Los Vengadores** sigue de telón de fondo al tiempo que se establece un escenario común con *Agentes de SHIELD*, pero sobre todo se cohesiona la propia Cocina del Infierno, referenciando explícitamente y cruzando personajes desde *Jessica Jones*, cuando no cimentando una conspiración común que probablemente conduzca hacia *Los Defensores*. Y eso que a falta de los demás integrantes, cuesta imaginar dos peores jugadores en equipo que **Matt** y **Jessica**. Que fue la función de *Iron Man 2*, aún a costa de su propia entidad individual, por no hacer más sangre del *Despertar de la Justicia*. Casi once horas, dejan suficiente espacio en cambio para no descentrar la serie, atreviéndose a trazar incluso una temporada-puente en la confianza de su futuro desenlace. Al contrario, los guionistas de la primera temporada, **Doug Petrie** (*Buffy Cazavampiros*) y **Marco Ramirez** (*Hijos de la Anarquía*), recogen el testigo de **Drew Goddard** y **Steve D. Knight** como *showrunners*, en una continuidad casi perfecta salvo por un baile de fechas al datar los *flashbacks* de la universidad, que más bien responde a consolidar entre temporadas la trayectoria del bufete de **Nelson** y **Murdock**. O más bien de **Nelson** y **Karen** sin **Murdock**, porque el resultado de la irrupción de **El Castigador** y **Elektra** es dinamitar el precario equilibrio entre las facetas personal y superheroica de **Daredevil**. A la griega ya nos la habían avanzado en la primera temporada, pero **El Castigador** encaja tan naturalmente porque **D. Knight** construyó a **Matt** en oposición a su arquetipo, apropiándose ahora el propio **Castle** la frase del *showrunner* de que **Daredevil** está a un mal día de convertirse en él. **Jon Bernthal** hace suya la calavera desde mucho antes de que aparezca, aunque juegan con fuego al complicar su origen con la trama de fondo de la temporada, sin quemarse gracias a su excepcional definición del personaje. Cuesta mucho más aceptar a **Elodie Young**, pero sólo porque se atreven a partir de su versión más arriesgada, la que ni siquiera **Frank Miller** acabó de encajar en ***Daredevil: El Hombre sin Miedo***, y mostrarla en una fase que no conocíamos, antes de que abandonara **La Casta**. Pero tal vez su creador nos la habría presentado así si hubiera escrito *Daredevil* desde sus comienzos, y a cambio tenemos la despedida que sólo pudo darles en un *What if*.

¿Sobrevivirán **Nelson** y **Murdock** a un juicio en el que sólo hay culpables?

Por supuesto que no es el final.

El mayor atrevimiento, tras dos villanos tan gigantescos como **Kingpin** y **Kilgrave**, es plantear toda la temporada sin uno, cuando todos esperábamos a **Bullseye**. Pero el verdadero enemigo de **Matt** siempre fueron sus propios fantasmas internos. Y ahora sabemos, con miedo, que para vencerlos tendrá que "nacer de nuevo". ■

MAPACHE COHETE Y GROOT

Los has visto en el cine en el exitazo *Guardianes de la galaxia*. Has leído sus aventuras intergalácticas en su propia serie. Pero en este número de Skottie Young, Filipe Andrade y Jean-François Beaulieu, dos de los héroes más alocados de Marvel despegan por su cuenta.

¡Pero antes de eso, vamos a sentarnos con Skottie Young mientras nos lleva por los mejores momentos de su participación anterior con Cohete y Groot!

EL COHETE DEFINITIVO

"Hay una secuencia inicial en la que Cohete pilota algo parecido a un deslizador y está observando la belleza de esas criaturas enormes semejantes a bichos en manada... y luego les dispara proyectiles, eliminándolos a todos. Ése es Cohete. Ve el mejor lado de la vida y no tiene ningún problema en hacerlo volar a cambio de dinero."

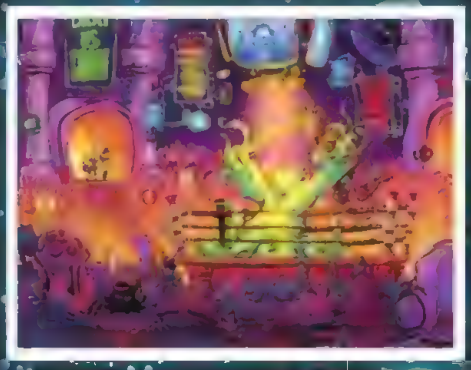
EL GROOT DEFINITIVO

"Sin duda, el número 5 es el número de Groot. Les está contando una historia a un puñado de críos, así que lo único que se oye en el número es 'YO SOY GROOT'. Eso es divertido, pero la historia muestra quién es Groot. Le organiza una búsqueda del tesoro a Cohete para su cumpleaños. Es un gran amigo."

PREPARADOS PARA EL DESPEGUE

MOMENTO FAVORITO COMO GUIONISTA

"De nuevo, el número 5... todo. Suena curioso, dado que prácticamente todo el número consiste en 'YO SOY GROOT', pero fue muy divertido escribirlo; asegurarme de que una historia se podía ver y no sólo leer. Y es estimulante escribir para un dibujante cuando gran parte del éxito descansa en sus hombros. Jake (Parker) clavó ese número."



DIBUJO INTERIOR FAVORITO HECHO POR ÉL

"Probablemente, el principio del número 1, empezando por el cuadrilátero de lucha y siguiendo hasta la persecución por las alcantarillas. Me encanta añadir cosas al guión mediante el dibujo y añadir más guión después de haberlo dibujado."

DIBUJO FAVORITO DE UN COLABORADOR

"Estoy muy orgulloso de los números que Jake y yo hicimos juntos. Es como mi hermano, y le adoro. Pero como ejemplo, diría que los números del planeta helado con Filipe Andrade me dejaron alucinado, porque hizo que pareciese que sé escribir gran ciencia ficción. Es así de bueno."

PORTADA FAVORITA

"¡Creo que la portada alternativa del número 1 porque el arma es condenadamente gigantesca!"

EL ESCUADRÓN SUPREMO LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

POR TIM O'SHEA

¡JAMES ROBINSON Y LEONARD KIRK SE DISPONEN A INFUNDIR UN ESTILO DE HEROÍSMO DURO AL NUEVO UNIVERSO MARVEL!

Han sobrevivido a la destrucción de sus respectivos mundos, y ahora no van a permitir que su nuevo hogar corra el mismo destino... cueste lo que cueste.

James Robinson y **Leonard Kirk**, recién salidos de su incursión en **La Primera Familia** de **Marvel** en *Los 4 Fantásticos*, exploran un equipo muy diferente con **El Escuadrón Supremo**. Hablamos con el dúo creativo sobre sus planes para **Hiperión**, **Halcón Nocturno** y compañía.

Marvel: ¿En qué modo os proporcionan las dinámicas del Escuadrón Supremo la oportunidad de soltaros el pelo con estos iconos clásicos?

James A. Robinson: Pues a pesar de que son algo así como iconos clásicos, también son versiones que el público no conoce demasiado bien. Sí, el nombre del **Doctor Espectro** como integrante del **Escuadrón Supremo**, por ejemplo, tenía cierto caché y valor, pero la versión que uso —que es la de la Gran Sociedad— es una relativamente nueva procedente de uno de los mundos que creó y destruyó **Jonathan Hickman**. Así que, si la cogemos como ejemplo, es algo así como empezar de cero. De hecho, pasarán muchos números hasta que aparezca sin la máscara y le veamos la cara. Ese personaje es una hoja en blanco hasta tal punto que le estoy añadiendo todo, y me estoy divirtiendo mucho con ella; la verdad es que **Jonathan** tuvo pocos números para hacer frente a todo.

Me lo estoy pasando genial con los *flashbacks* y los recuerdos del pasado de los miembros del **Escuadrón**, que muestran que todos ellos procedían de mundos interesantes, por lo que espero que sea algo triste que ya no existan y que así los lectores capten la sensación de por lo que están pasando los personajes. Supongo que el personaje más conocido [es] a un cincuenta por ciento el **Halcón Nocturno** de ***Supreme Power***, y luego, claro, el **Hiperión** que **Jonathan Hickman** volvió a crear al principio del periodo que estuvo en **Los Vengadores**. Y probablemente también sean los que cuentan con una presencia más visual; el público los conoce y siente cierta afinidad hacia ellos, y aun así no es que hayan tenido relativamente mucha presencia. Me refiero a que, hablando de **Hiperión**, había tantísimos personajes en la historia de Los Vengadores de Hickman, que tenía un tiempo de pantalla limitado. Donde la atención sí que se centraba en el personaje fue en el especial que escribió **Al Ewing**. Así que, aunque hables de "estos iconos clásicos", son versiones nuevas con las

que he podido divertirme y que he podido desarrollar de maneras que creo que son únicas y originales; no deberías esperar que sean y hagan lo típico de aquellos personajes. También me estoy divirtiendo con **Borrón** —que es el de **DP 7** del **Nuevo Universo**— así que vamos a hacer *flashbacks* al Nuevo Universo y a ver a personajes de ese mundo que es posible que os sorprenda ver en un recuerdo.

Y una de las cosas por la que se me conoce es "Times Past" y los capítulos con *flashbacks*. Incluso Los Nuevos Invasores tenían dos que presentaban a Resplandor y en los que pasé bastante tiempo en la Segunda Guerra Mundial, así que es algo que me gusta mucho. Me gusta sobre todo el mundo de la **Doctora Espectro**, donde —y no quiero estropearlo diciendo demasiado— veréis un planeta en el que la cultura del norte de África ha sido la dominante a lo largo de su historia; aunque se supone que es reconocible, no es un mundo que reconozcamos.

Leonard Kirk: Algunos elementos de los *flashbacks* incluirán que añada imágenes de otros cómics ya publicados. Una de las ideas que tuvo **James** fue cambiar mi estilo para que coincidiera más con las ilustraciones de esas apariciones anteriores. Así que es un poco más discordante visualmente, [ya que] se parece más a las publicaciones originales de hace años. Yo disfruto haciendo *flashbacks*. Ya lo he hecho antes. Voy a hacer cosas típicas para que destaquen un poco más, como tal vez, si es un poco confuso, redondear las esquinas de las viñetas o algo que ayude a distinguirlas del resto de la página, aunque otras veces, dependiendo de lo que quiera el guionista, me gusta confundir. Podría simplemente dibujarlas como cualquier otra viñeta para que los lectores tuvieran dificultades para distinguirlas unas de otras, si ese tipo de confusión es lo que pretende el guionista. O podría dejarle una nota al colorista que diga "Haz estas viñetas en rojo" para diferenciarlas del todo. Así que hay muchas maneras de jugar para que sea interesante.

Marvel: Tu atención al detalle es algo que no debe subestimarse. El redondeo de las esquinas no es más que uno bien grande; es sutil, pero si nos fijamos en el diseño visual de cualquier página, es esencial.

Leonard Kirk: Cuando se habla de los detalles, soy un poco quisquilloso, lo cual probablemente se remonte a cuando trabajaba en *Star Trek: Espacio profundo nueve*. Soy un *trekkie* nato y moriré siéndolo. Y si hay un grupo de personas quisquillosas con la continuidad y los detalles, ésos son los *trekkies*. Así que aporté eso a mi trabajo en aquel entonces y supongo que todavía lo saco a relucir de vez en cuando, porque me gustan las cosas que tienen sentido de la A a la B y a la C, y que mantengan la coherencia cuando es necesario.

Marvel: ¿Cómo sorprenderéis a los lectores cambiando a los personajes psicológica, motivacional y visualmente?

James A. Robinson: En cuanto a los personajes, su actitud es que todos ellos han perdido su mundo natal y tienen que salvar éste cueste lo que cueste. Así que a menudo entrarán en conflicto con **Los Vengadores**. No siempre van a [hacer] lo que crees que es lo correcto. Y la verdad es que eso, al ir desarrollándose la cabecera, dará lugar a que algunos se pregunten si están haciendo las cosas bien y que otros sigan creyendo firmemente que sí, y eso provocará conflictos internos y con todo lo demás. Aunque la "V" no aparece por ninguna parte en el título, ésta es una cabecera de **Los Vengadores** en la que estos no aparecen de forma preeminente, así que, por eso mismo, me propongo hacer que sea un cómic vital que encaje dentro de la familia de **Los Vengadores** y del Universo Marvel, y creo que puede que a la gente eso le sorprenderá, que no sea una colección secundaria sin importancia, sino que se encuentre en el corazón mismo del universo de **Los Vengadores**.

Ah, y otra cosa en términos de personaje: **Borrón** sentirá una gran culpa por haber perdido su mundo; lo llora, pero una de las cosas que recordaréis del **Nuevo Universo** es que se trataba de "el mundo de al lado", el que más se parecía al nuestro. Había superpoderosos, pero no trajes ajustadísimos. Faltaban los elementos llamativos y exuberantes que

hacen que el **Universo Marvel** sea tan fantástico. Así que mira a su alrededor y ve los mundos alienígenas que hay aquí. Ya el hecho de que haya un **Capitán América**, un **Thor** y un **Iron Man** lo tiene un poco descolocado. Sufre un conflicto interno. Creo que lo otro es que todos perdieron su mundo de formas distintas. A la **Doctora Espectro** se lo arrancaron literalmente de delante de las narices, mientras que el de Borrón se perdió pero no de forma tan dramática. **Halcón Nocturno** perdió el suyo, pero lo afronta con una mente mucho más analítica... aunque está reprimiendo algún tipo de culpa del superviviente o ira de las que no estamos al tanto o que tal vez veamos manifestarse más adelante...

Así que, a ese nivel, es una cabecera que va a sorprender a la gente. Creo que algunos de los acontecimientos que ocurren en el primer número desde luego que sorprenderán, y no pienso decir nada más sobre eso.

Marvel: Habladnos sobre algunos de los primeros diseños de personajes, de vehículos y del cuartel general, y de sus influencias...

Leonard Kirk: Básicamente se hacen con equipo que encuentran entre los restos de lo que queda de **Atlantis** después de la primera historia, pero el cuartel general será un puesto avanzado atlante abandonado, algo que no estaba necesariamente en Atlantis; y tienen un vehículo volador atlante que funciona bajo el agua y en el aire. Con eso hice lo mismo que con los alienígenas de *Star Trek*: lo enfoqué desde el punto de vista de cómo lo usarían. La gran ventaja es que el cómic es diferente de la televisión: antes, si quería alienígenas, tenía a un tío con un traje, por lo que me veía limitado a dos brazos, dos piernas y una cabeza. En *Star Trek*, me gustaba jugar con eso; dibujaba los alienígenas que salían en la serie, pero luego me volvía loco: dibujaba unos de 3,5 metros de altura, o de uno solo; con seis brazos, lo que fuera. No hay límite, porque solo es dibujarlo. No tiene por qué adaptarse a un cuerpo.

Por extensión, en lo relativo a cosas como el diseño del cuartel general y del equipamiento, lo enfoco desde la perspectiva de que son cosas atlantes, así que, como **Namor** es el único que respira aire, y todos los demás respiran agua, todas sus cosas deberían estar llenas de ésta. Eso es lo que caracteriza al diseño. Cuando estás en el agua, es obvio que hay gravedad, pero no afecta al cuerpo de la misma manera; sigue tirando hacia abajo, pero además flotas. Puedes atravesarla. El agua es 800 veces más [densa] que el aire. Nadas a través de ella. Así que a la hora de diseñar elementos como el cuartel general, hice pequeñas cosas como poner controles y pantallas por todas partes, así habría un poco de coherencia, arriba y abajo; lo enfoqué como si fuera una especie de estación espacial… más bien un transbordador espacial, porque ahí fuera no hay gravedad y en el agua sí, aunque la contrarresta un poco. Flotas como en un transbordador espacial. Lo tienes todo diseñado arriba y abajo para poder orientarte, pero tienen tableros, controles y cosas por todo el transbordador porque flotan. Así que si debes añadir un botón en algún lugar y no tienes espacio en el cuadro de la pared, lo pones en el techo, porque de todas maneras, como flotas, vas a poder alcanzarlo. Ése es el enfoque que elegí con el equipo atlante. Puse mandos, controles y pantallas en el techo, algunas partes bien altas, porque la gente no estaría necesariamente caminando por el suelo de la misma manera que nosotros lo hacemos. Podrían usar mesas y sillas para relajarse, pero tal vez no tan a menudo como nosotros, porque estarían flotando. Tendrían cosas como pasillos, pero no barandillas. No serían necesarias. Si se caen por un lado, flotan y ya está; no se van a estrellar tras una caída y a romperse el tobillo. No tendrían escaleras; también serían innecesarias. Nadarían arriba o abajo, y ya está.

Lo mismo pasaría con sus naves; pensé: "¿Qué características tendría una nave que va bajo el agua que pudiera ser una ventaja fuera del agua?". Obviamente: que también volara. A bote pronto, sería ridículamente resistente, porque si puede ir hasta el fondo del mar, tiene que soportar varios miles de atmósferas de presión, de manera que tiene que ser muy, muy fuerte. Y, aunque esté llena de agua, debe resistir presiones increíbles y contenerla, y

básicamente estaría presurizada al salir fuera y tener menos presión, como la cabina de un avión con aire. Así que su capacidad de contención sería extremadamente potente. Además, sería muy maniobrable porque —como ya he mencionado— el agua es 800 veces más densa que el aire, y tienes un vehículo que puede viajar tanto por una como por el otro. Algo así como un pájaro, como un alcatraz; vuela, pero se sumerge para capturar peces. Esconden las alas y nadan. Y son capaces de sumergirse desde el aire, y eso es genial en las aves. Así que, en esencia, este chisme probablemente funcionaría de una manera similar y tendría que diseñarse de esa forma. Ése es el tipo de cosas en las que me inspiro y con las que juego. Y como tiene esos puntos fuertes y características, que pueden entrar en juego en la acción de los cómics. Si esa cosa es tan inmensamente fuerte y poderosa, y tiene tal integridad estructural, probablemente [soporte] muchísimo más las bombas, misiles y lo que sea, que otros aviones de la superficie. Así ya para empezar sería una ventaja y desde luego ellos se la quedarían. Claro que tendrían que reajustarla un poco, porque no la necesitan llena de agua. Puede que tuvieran que ponerle asientos un poco más convencionales, así que el interior podría parecer un poco incongruente, pero ése es el tipo de cosas que me gusta pensar y con las que jugar. De hecho, diseñar gran cantidad de elementos de ese estilo puede ser increíblemente frustrante, pero también muy divertido. Siempre disfruto con esas tareas.

Marvel: Las relaciones entre personajes. ¿Queremos hablar de quién se alía con quién? ¿Habrá contactos inesperados?

James A. Robinson: Bueno, estos personajes han acabado juntos de forma algo improvisada, así que descubriréis que están averiguando con quién se llevan bien tanto del equipo como del mundo. Los veréis saliendo al mundo y tratando de conectar con su gente, y al mismo tiempo tratando de forjar lazos entre sí. Ni siquiera me refiero a románticamente, sino en plan "¿Tolero tu presencia?". Así que creo que eso también va a ser una faceta interesante de la cabecera, en la que descubrirán quiénes son en este mundo en muchos sentidos.

Marvel: ¿Cuál es la motivación del grupo? ¿Por qué se sienten tan protectores con la Tierra y están dispuestos a hacer lo que sea para salvarla?

James A. Robinson: Están dispuestos a hacer un montón de cosas que echan para atrás a la gente. No están necesariamente en contra de ciertos daños colaterales. Puede que parezcan un poco despiadados y fríos, pero su idea es que tienen un planeta que salvar, y si eso significa que deben sacrificar a unas cuantas personas, lo harán. Así que están en el extremo más oscuro del espectro heroico; en el extremo más oscuro del blanco y el negro, en términos de motivación, pero ya veremos que siempre hay elementos que hacen que sus actos sean justificables y convincentes, y la amenaza que afrontarán sin duda justificará los medios a los que tienen que recurrir.

Marvel: ¿Qué es lo que más te gusta de colaborar con un artista como Leonard?

James A. Robinson: Ya lo dije cuando trabajamos en **Los 4 Fantásticos**: creo que **Leonard Kirk** es un genio. Siempre he tenido una idea muy clara sobre el aspecto que quería que tuvieran las páginas, pero él nunca me ha entregado nada que no fuera aún mejor con sus ideas, enfoques y diseños añadidos. Consigue agregar esos elementos adicionales a las viñetas y a las páginas, de tal manera que me resulta emocionante cada vez que veo sus diseños y lo que piensa sobre lo que hace. Trabajar con él después de **Los 4F** es un auténtico placer para mí y espero seguir haciéndolo cuando sea viejo. Creo que es maravilloso. Y, aunque ya habéis visto el trabajo que ha hecho, comprobaréis que el de ahora es fantástico, y me emociona tanto por mí mismo como por los lectores, que podrán disfrutar de sus maravillosas visualizaciones de la cabecera.

Marvel: Obviamente. Leonard, ¿qué se siente al trabajar con James, que te considera un genio... algo con lo que creo que la mayoría de las personas que conocen tu trabajo coincidirán?

Leonard Kirk: Bueno, en primer lugar me gustaría felicitar a James por ser tan inteligente como para reconocer mi genialidad. [Risas]. Es muy divertido trabajar con él, y también muy agradable. De vez en cuando me llama. No es que haya tenido malas relaciones con otros guionistas que no me llamaban, pero a veces improvisas cosas, y las ideas fluyen de manera más fácil a través del teléfono que por correo electrónico. Eso es agradable. Me considero afortunado, y trabajar con James es muy divertido. El tiempo que pasamos en **Los 4 Fantásticos** fue genial, y ha estado muy bien poder volver a colaborar; había pasado mucho tiempo. Es muy gratificante y, la verdad, aprendes a ser humilde cuando oyes a alguien decir: "Me encanta trabajar con él porque es genial o un genio" o lo que sea. Santo cielo, aun después del tiempo que llevo en este mundillo, todavía me sorprendo y tengo que preguntar: "Pero ¿te refieres a mí?". Es un auténtico placer y me siento halagado, y, la verdad, si eso es lo que opinan de mi trabajo, es que algo he hecho bien.

Marvel: Yo diría que sí.

Leonard Kirk: Y trabajar con James es muy divertido y está muy bien también porque tiene algunas ideas geniales. Cuando hablamos, nos vamos lanzando ideas, y me encanta porque es una auténtica colaboración. He tenido esa clase de relación con una serie de guionistas, y siempre es agradable trabajar con algunos que no sólo tienen ideas maravillosas, sino de vez en cuando si les suelto yo alguna, ellos dicen: "Ésa sí que es buena. La incluimos", o si no, pues nada. Pero es muy agradable poder intercambiar ideas y valorar y respetar el trabajo del otro. Así que sí, es genial.

Marvel: ¿Estás entintado tus lápices?

Leonard Kirk: No, en realidad lo hace **Paul Neary**.

Marvel: ¿Paul Neary?

Leonard Kirk: Sí. Entinto las cubiertas, pero Paul Neary se ocupa de los interiores.

Marvel: Eso es una pasada.

Leonard Kirk: Ajá. Estoy muy contento. Es genial. Me sorprendí mucho.

Marvel: Supongo que ni siquiera necesita que le des indicaciones, que sólo basta con decirle: "Haz lo que quieras, Paul".

Leonard Kirk: Pues más o menos. Otra cosa con la que estoy muy contento son las nueve páginas en las que presentamos al grupo antes de la cabecera; nos dio la oportunidad de comprender mejor lo que íbamos a hacer, porque a veces la interactuación entre el dibujante y el entintador —aunque uno o los dos sean muy buenos— no siempre cuaja de inmediato, por lo que mola haber colaborado en esa historia y haber podido cuadrar las cosas entre nosotros. Lo estoy disfrutando. Sobre todo, las páginas que he visto del primer número están saliendo muy chulas, así que estoy muy ilusionado.

Marvel: ¿Qué importancia tendrán para la cabecera los cruces importantes con Los Vengadores?

Leonard Kirk: Creo que son importantes en términos del nivel de confianza que **Marvel** ha puesto en la cabecera. Creo que es un buen reconocimiento que nos permitan hacer esos cruces con otros personajes importantes. Ese tipo de cosas no siempre ocurre, así que agradezco la confianza que han puesto en eso. En términos narrativos, también es muy divertido, porque de vez en cuando puedes jugar con varios personajes que no siempre tienes disponibles. Esa clase de cosas también mola. Lo más importante para mí es que quiero que la cabecera sea buena. Y también sus historias. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

GANADOR CONCURSO MARVEL AGE

CIVIL WAR: UN REFLEJO INVERTIDO

POR JOSU GÓMEZ "ELEDER"

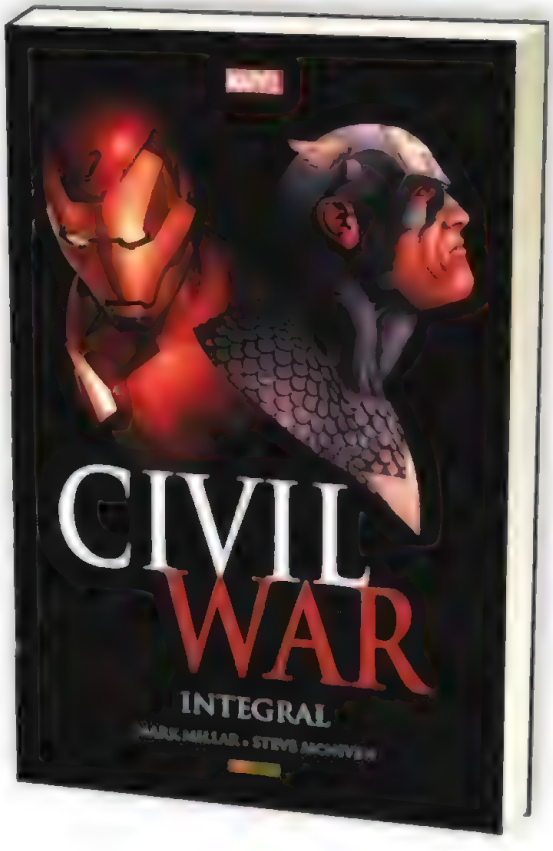
Una de las características principales de **Marvel** desde sus inicios ha sido la de estar pegada a la realidad. A pesar de versar sus cómics sobre dioses, monstruos y héroes fantásticos, el "Bullpen" ha sabido desde siempre escuchar a la sociedad a la que se dirigían (en su caso, la norteamericana) y reflejar sus inquietudes en sus páginas. En los años en que toma fuerza la llamada **Segunda Ola del Feminismo**, por ejemplo, se proponen (con mayor o menor éxito) crear personajes femeninos fuertes e independientes, como **Jean Grey**, la **Bruja Escarlata** o la **Viuda Negra**. Las luchas de los sesenta y setenta por la por la igualdad racial les llevan a crear icónicos personajes negros, como la **Pantera Negra** o **Luke Cage**. Y cuando, en nuestros días, entra la islamofobia al debate público, ponen como buque insignia de la nueva etapa de la editorial a la adolescente pakistaní **Kamala Khan**. La lista de ejemplos podría alargarse a voluntad.

El evento "Civil War" no fue ajeno a esta tendencia. Pero su particularidad es que no surgió como respuesta a un movimiento concreto, sino que reflejó una inquietud presente en la sociedad norteamericana desde su creación como nación: el debate (o dilema) "Libertad" frente a "Regulación".

Recordemos cómo comenzó este evento. La sociedad americana, indignada tras la muerte de seiscientas personas a causa de la imprudencia de los **Nuevos Guerreros**, exige que los poderes de los superhéroes sean puestos bajo control gubernamental. Se aprueba un **Acta de Registro de Superhumanos**, que obliga a éstos a revelar sus identidades y que pasa a considerar legalmente sus poderes como "armas vivientes de destrucción masiva". El **Capitán América** ve estas medidas como un intolerable ataque a la libertad, y se alza en rebeldía, mientras que enfrente se posiciona **Iron Man**, defensor de la regulación de los héroes y su sometimiento a la ley. Cada uno aglutina en torno a su postura a un número de superhéroes, y poco después la llamada "Guerra Civil" superheroica comienza.

Decíamos que esta dicotomía entre libertad y regulación ha sido constante en la sociedad norteamericana. Sí, pero hay un aspecto de ella que sí ha surgido con fuerza en los últimos años, y que sigue de actualidad el día de hoy, guardando además multitud de paralelismos con la "Civil War": la polémica sobre el control de armas ("gun control").

En efecto: las leyes estadounidenses hacen que la compra, posesión y empleo de armas de fuego sean relativamente libres (al menos en comparación con lo que ocurre en Europa). A esta situación se ha achacado desde hace tiempo el elevado número de muertes por armas de fuego que ocurren constantemente a lo largo y ancho de Estados Unidos. Cada vez que una nueva masacre se desencadena (quizás la más recordada mo-



dernamente sea la de la Escuela Secundaria de Columbine, por el reportaje que sobre ella realizó el cineasta **Michael Moore**) se alzan nuevas voces exigiendo la restricción de la compra y posesión de estas armas. Ante ello, muchos norteamericanos se muestran claramente en contra, definiendo esas regulaciones como atentados contra su libertad, postulando además que los ciudadanos deben poder protegerse ante los criminales que, independientemente de las leyes, seguirán teniendo acceso a dichas armas. A grandes rasgos (simplificando bastante), estas dos tendencias se han alineado además en los dos grandes partidos actuales de Estados Unidos: el Partido Demócrata a favor de la regulación de las armas, y el Partido Republicano en contra de dicha regulación.

Civil War, pues, es un reflejo casi perfecto (dentro de las coordenadas de un mundo con superhéroes, obviamente) de esta polémica. Y en estas coordenadas, pese a que pueda parecer contraintuitivo, el **Capitán América** y quienes le apoyan toman el lugar del Partido Republicano, mientras que **Iron Man** y sus seguidores se alinean con las ideas del Partido Demócrata.

Digo "contraintruitivo", porque desde los años 70 se ha querido posicionar a **Steve Rogers** como un adalid de las libertades civiles, en posturas que lo acercaban a lo que pueden ser hoy día las posiciones demócratas. **Iron Man**, por su parte, siendo cabeza de una corporación financiera e industrial, parecía alinearse de forma natural con los "intereses de clase" que apoyan al Partido Republicano. Pero en este evento, dichas percepciones mudaron por completo.

El **Capitán América**, pese a saber que sus superpoderes podían ser peligrosos, se alzó contra toda forma de regularlos, y exigió su derecho a poseerlos y emplearlos de forma libre, y más aún, de forma anónima. Cuando no se le aceptó este derecho, llevó su rebelión hasta la clandestinidad, luchando contra el régimen legal vigente. Ni el **Tea Party** llegó nunca tan lejos.

Mientras tanto, **Iron Man** luchó por imponer esta regulación por ley, llevando esta coerción al extremo de encarcelar a muchos de sus antiguos compañeros, y hasta causar la muerte de algunos de los disidentes por su empleo de medidas extremas de contrainsurgencia. Nuevamente, ni el Demócrata más radical se habría atrevido a tanto.

La **Guerra Civil**, como sabemos, acabó con la victoria del bando regulacionista, que "federalizó" los poderes de los superhéroes en lo que se llamó "La Iniciativa de los 50 Estados", que duró hasta que la **Invasión Secreta** y después la subida al poder de **Norman Osborn** acabaron con ella.

Pero en ese intervalo pudimos ver uno de los mejores ejemplos de reflexión sobre la sociedad norteamericana tras las páginas de un cómic de los últimos tiempos. Y puede sorprender a muchos descubrir que el bando revolucionario y liberal del **Capitán América** defendía en esencia lo mismo que el **Tea Party** de nuestra realidad, mientras que el violento y progubernamental **Iron Man** estaba ejemplificando las tendencias de los **Demócratas** (aunque todo esto, repetimos, sea una simplificación). Pero si al menos sirvió para que algunas personas se vieran de pronto en el lado de un bando al que nunca hubieran pensado apoyar (fuera el que fuera), y comprendieran un poco los valores que hacen pensar como piensan a otras personas en sus antípodas ideológicas, podremos decir que ***Civil War*** cumplió una gran labor, fuera ésta o no su intención. Y **Marvel**, nuevamente, se encontró sirviendo de reflejo del mundo real, aunque como sabemos, el reflejo habitualmente haga que quien se mira en él se vea de forma invertida. ■

MARVEL ESPAÑA

JUNIO DE 2016

☑ **MARVEL AGE 6**

Con toda la información que necesitas para estar al día de cuanto ocurre en La Casa de las Ideas. Este mes: todo sobre Agentes de SHIELD, en cómic y en el Universo Cinemático Marvel, el regreso de Spiderman 2099, nuestras secciones habituales... ¡Y además, todo Marvel España para julio!

Comic-book. 24 pp.

¡GRATIS!

☐ **SPIDER-MAN 1**

Con Spider-Man v2, 1

Las Guerras Secretas han terminado y ahora Miles Morales vive en el Nuevo Universo Marvel, es miembro de Los Vengadores y cuenta con el apoyo de Peter Parker, el Hombre Araña original, pero no todo va a ser fácil para el trepamuros.

Por Brian Michael Bendis y Sara Pichelli

Comic-book. 32 pp. 2,50 €

977000550200700001

☐ **EL ASOMBROSO SPIDERMAN 116**

Con The Amazing Spider-Man v4, 1.1-1.3

La muerte camina sobre Harlem. El rastro conduce hasta un grupo largo tiempo olvidado, y cuando Spidey se encuentre con ellos, comprenderá que ha mordido más de lo que puede masticar. El guionista de la teleserie Agente Carter recupera a los héroes de Daredevil: Padre.

Por Jose Molina y Simone Bianchi

Tomo. 80 pp. 5,00 €

977000533900900116

☐ **AGENTES DE S.H.I.E.L.D. 16**

Con All-New All-Different Marvel Point One (Agents of SHIELD) y Agents Of SHIELD 1 y 2

¡El comienzo de la segunda temporada! Phil Coulson y sus agentes regresan por todo lo alto, con el guionista de "Secret Wars: Escuadrón Siniestro", un nuevo misterio y el amor perdido de Coulson... se llama Lola y no, no es su coche volador.

Por Marc Guggenheim y Germán Peralta

Comic-book. 64 pp. 4,25 €

977000548900100016

☐ **DOCTOR EXTRAÑO 5**

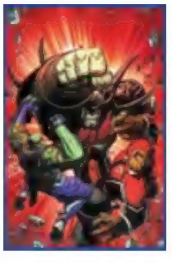
Con Doctor Strange v3, 5

Una nueva amenaza ha tomado la Tierra y puesto en problemas al Doctor Extraño. Mientras tanto, el día del fin de la magia no hace sino acercarse. Stephen podría evitarlo, pero todavía no está preparado.

Por Jason Aaron y Chris Bachalo

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000550100000005



☐ **GUARDIANES DE LA GALAXIA 40**

Con Guardians of The Galaxy v4, 5

La batalla más difícil a la que se hayan enfrentado jamás los Guardianes. Uno a uno, nuestros héroes serán derrotados, hasta que sólo quede alguien en pie. ¿Que no adivinas de quién se trata? Déjame darte una pista: no le gusta que le llamen Mapache.

Por Brian Michael Bendis y Valerio Schiti

Comic-book. 40 pp. 2,95 €

977000547600100040

☐ **MAPACHE COHETE Y GROOT 19**

Con Rocket Raccoon & Groot 2

Lord Rakzoon no es el dictador brutal que creen sus súbditos... ¡en realidad, es Mapache Cohete! Pero... ¿qué ha pasado para que nuestro pequeño héroe acabara en semejante papel? ¿Y por qué su mejor amigo está en la cámara de torturas?

Por Skottie Young y Filipe Andrade

Comic-book. 32 pp. 2,50 €

977000548500300019

☐ **INHUMANOS 24**

Con Uncanny Inhumans 5 y All-New Inhumans 3 y 4

Con el comienzo de "El salón del silencio". ¿Recuerdas este lugar de los cruces con "Secret Wars"? Ahora ha vuelto, y puede poner en una difícil posición a todo el Universo Marvel. Mientras, continúa la misión diplomática de Crystal.

Por Charles Soule, Brandon Peterson, James Asmus y Stefano Caselli

Comic-book. 64 pp. 4,25 €

977000548300900024

☐ **RELATOS SALVAJES 9**

Con Weirdworld v2, 4

Sólo hay un camino que vaya hacia el Oeste, y atraviesa por un pueblo encantado, en el que parece como si Hansel y Gretel hubieran visto todos sus deseos hechos realidad. ¿Qué puede salir mal? Ni te lo imaginas...

Por Sam Humphries y Mike Del Mundo

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000549400500009

☐ **VENGADORES 69**

Con All-New, All-Different Avengers 6

El villano que está moviendo los hilos de Los Vengadores sale a la luz. Es alguien que ha formado parte de la historia del grupo casi durante toda su existencia, de una manera que jamás hubieras imaginado. ¡El primer arco de la nueva etapa llega a su fin!

Por Mark Waid y Mahmud Asrar

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000543600500069

☐ **SAM WILSON: CAPITÁN AMÉRICA 67**

Con Avengers Standoff: Welcome To Pleasant Hill

El preludio de "Punto muerto", la gran aventura que cambiará el destino del Capitán América. Bienvenido a Pleasant Hill, un pueblo donde siempre brilla el sol... que oculta mucho más de lo que nadie puede atreverse a imaginar. ¿Conoces bien a tus vecinos?

Por Nick Spencer y Mark Bagley

Comic-book. 40 pp. 2,95 €

977000543800900067

☐ **THOR: DIOSA DEL TRUENO 61**

Con The Mighty Thor v3, 4

El sendero de la Madre de Todos y de Asgard se ha torcido a causa de la guerra civil, con Thor atrapada en medio del conflicto. Además... ¿la boda de Malekith? ¿Quién se puede casar con uno de los peores villanos de Marvel?

Por Jason Aaron y Russell Dauterman

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000544400000061

☐ **IMPOSIBLES VENGADORES 39**

Con The Uncanny Avengers v3, 6

Masacre y Mercurio se toman un descanso de su misión secreta para echar una mano a la policía de Nueva York, mientras que descubrimos el trágico destino de la Mansión de Los Vengadores y Sinapsis tiene nuevos problemas relacionados con Boston.

Gerry Duggan y Carlos Pacheco

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000546900300039

☐ **VENGADORES 68**

Con All-New, All-Different Avengers 5

¡Siete menos uno igual a tragedia! El sueño de Ms. Marvel siempre ha sido pertenecer a Los Vengadores. Entonces, ¿por qué la están expulsando del equipo? ¿Qué es lo que ha hecho? ¿Y llegará a recuperarse de un golpe así?

Por Mark Waid y Mahmud Asrar

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000543600500068

☐ **NUEVOS VENGADORES 64**

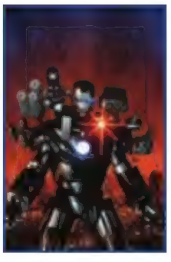
Con The New Avengers v4, 6 y 7

El cruce temporal de Los Nuevos Vengadores llega a su fin. Moridun, el hechicero que procede de una época anterior a la existencia del tiempo, ha hecho su movimiento maestro, y para uno de Los Vengadores podría representar el final.

Por Al Ewing, Gerardo Sandoval y otros

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

977000543900600064



☐ **INVENCIBLE IRON MAN 67**

Con Invincible Iron Man v5, 6

Comienza "Máquinas de Guerra". Algo va mal en la casa de los Stark, y Tony debe zambullirse en los recovecos de su organización para averiguar de qué se trata. Además: las primeras pistas del gran evento que está a la vuelta de la esquina.

Por Brian Michael Bendis y Mike Deodato

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

977000544300300067

☐ **EL ALUCINANTE HULK 49**

Con The Totally Awesome Hulk 4

En el choque final con Lady Infierno, ¿Hulk encontrará a un enemigo, al amigo de un enemigo o algo totalmente distinto? La mayor caza de monstruos del Universo Marvel alcanza su final, mientras Amadeus descubre la verdad sobre lo que significa ser Hulk.

Por Greg Pak y Frank Cho

Comic-book. 24 pp. 2,50 €

977000546200400049

☐ **MASACRE 4**

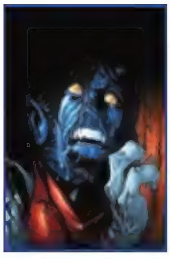
Con Deadpool v6, 6 y 7

Saltamos 84 años en el futuro para una aventura de Masacre 2099. ¿Quién es la Mercenaria Bocazas? ¿Cuál es su conexión con Wade Wilson? Y además, únete a nosotros en la celebración del cuarto de siglo de existencia de Masacre.

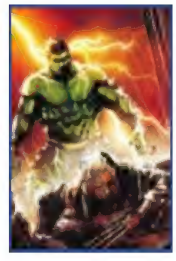
Por Gerry Duggan, Scott Koblish, Mike Hawthorne y otros

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

977000550000300004

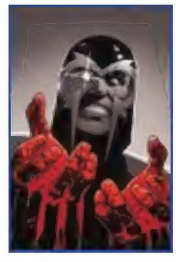


☐ **LA EXTRAORDINARIA PATRULLA-X 7**
Con Extraordinary X-Men 7
Mientras La Patrulla-X lleva a cabo una misión de rescate en Reino Salvaje, Tormenta y Jean Grey se encuentran en la psique de Rondador Nocturno, dispuestas a traer de vuelta a su amigo... ¿Pero están preparadas para lo que les espera?
Por Jeff Lemire y Humberto Ramos
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000549900000007



☐ **EL VIEJO LOGAN 65**
Con Old Man Logan 2
Lobezno puede ahora evitar que el futuro del que viene se convierta en realidad. La mejor manera de hacerlo es eliminar a todo individuo capaz de transformarse en Hulk... y para empezar piensa acabar con la vida de Amadeus Cho, El Alucinante Hulk.
Por Jeff Lemire y Andrea Sorrentino
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000544600400065

☐ **LA NUEVA PATRULLA-X 38**
Con All-New X-Men v2, 4 y 5
Los dos primeros episodios de un nuevo arco argumental. La Nueva Patrulla-X toma la carretera con la misión de convertirse en los héroes que necesitan los mutantes. Pero entonces Lobezna choca contra La Mole... y comienzan los problemas.
Por Dennis Hopeless y Mark Bagley
Comic-book. 48 pp. 3,50 €
977000547100600038



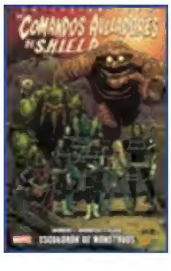
☐ **IMPOSIBLE PATRULLA-X 49**
Con Uncanny X-Men v4, 3
Con los mutantes de nuevo en el camino de la extinción, Magneto lidera el más mortífero equipo de La Patrulla-X. ¿Podrá El Amo del Magnetismo moderar sus instintos asesinos para encontrar a quien trata de acelerar el fin del Homo superior?
Por Cullen Bunn y Greg Land
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000545800700049

☐ **X-MEN PRESENTA 63**
Con Nightcrawler v4, 10-12
¡El final de la serie de Rondador Nocturno! Apartado del Cielo, Kurt Wagner pensaba que le habían enviado de vuelta a la Tierra porque le quedaban cuentas pendientes que saldar. En este número, ha llegado el momento de pagar.
Por Chris Claremont y Todd Nauck
Comic-book. 64 pp. 4,25 €
977000544000200063

☐ **CAPITÁN AMÉRICA: FRACTURADO**
Con Captain America v3, 39-44
Dan Jurgens continúa narrando las aventuras del Primer Vengador. Una de las personas más cercanas de Steve Rogers se convierte en su enemigo, regresa la Dinamo Carmesí y la relación con Connie Ferrari llega a un punto sin retorno. ¡Etapa inédita en España!
Por Dan Jurgens y Dave Ross
Tomo. 144 pp. 13,50 €
978-84-9094-600-8

☐ **100 % MARVEL. LOBEZNA 1**
Con All-New Wolverine 1-6
Ahora, ella es la mejor en lo que hace. El hombre que le enseñó todo ha muerto, y Laura Kinney honrará la memoria de Logan tomando su nombre... pero el uniforme de Lobezno viene acompañado de miseria y misterio: el misterio de las cuatro hermanas.
Por Tom Taylor y David López
Libro con solapas. 160 pp. 14,50 €
978-84-9094-601-5

☐ **100 % MARVEL. LA VISIÓN 1**
Con The Vision v2, 1-6
¡Llega una de las más aclamadas series del momento! La Visión quiere ser humano. ¿Y qué hay más humano que la familia? Ahora, la tiene. Una mujer y dos hijos. Se parecen a él, tienen sus poderes y la necesidad de confundirse con los demás. ¿Qué puede ir mal?
Por Tom King y Gabriel Hernández Walta
Libro con solapas. Precio y páginas por determinar
978-84-9094-602-2



☐ **100 % MARVEL. LOS COMANDOS AULLADORES DE S.H.I.E.L.D: ESCUADRÓN DE MONSTRUOS**
Con Original Sins 5 (Dugan), SHIELD vol. 3, 9 (Dugan), The Howling Commandos Of SHIELD 1-5
En lo profundo del Área 13, se encuentran los cuarteles secretos de la división de SHIELD que se enfrenta a alienígenas, bestias míticas y todas las formas que adquiere lo paranormal. Ahora, bajo el mando de Dum Dum Dugan, defenderán el mundo.
Por Al Ewing, Frank Barbiere y Brent Schoonover
Libro con solapas. 160 pp. 14,50 €
978-84-9094-603-9

☐ **100 % MARVEL. MATANZA 1**
Con All-New All-Different Point One y Carnage 1-5
El hombre que mató a Gwen Stacy regresa a Marvel para escribir las nuevas aventuras del mayor asesino en serie del Universo Marvel. Un grupo de agentes del FBI conduce a Matanza a una mina abandonada para atraparlo... pero las cosas no saldrán bien.
Por Gerry Conway y Mike Perkins
Libro con solapas. 120 pp. 11,50 €
978-84-9094-612-1

☐ **MARVEL SAGA 9. DAREDEVIL 4**

Con Daredevil v2, 20-25

Un hombre rico demanda a Daredevil por daños a la propiedad... y lo hace con Matt Murdock como abogado. Espera... ¿cómo es posible tal cosa? Y además, Stan Lee y Gene Colan celebran la amistad de Daredevil con Spiderman.

Por Bob Gale, Phil Winslade, Stan Lee y Gene Colan

Libro en tapa dura. 160 pp. 15.00 €

978-84-9094-604-6

☐ **MARVEL SAGA 10. EL ASOMBROSO SPIDERMAN 3**

Con The Amazing Spider-Man v 2, 46-54

Con "Vida y muerte de las arañas". Pese al deseo de Mary Jane de mantenerse lejos de Nueva York y de Peter, éste no puede resistir ni un minuto más lejos de su esposa. ¿Qué ocurrirá cuando le pida que regrese a su lado? ¿Y qué tienen que ver el Capitán América y el Doctor Muerte en tan crucial decisión?

Por Joe M. Straczynski y John Romita Jr.

Libro en tapa dura. 232 pp. 19,50 €

978-84-9094-605-3

☐ **MARVEL HÉROES. PATRULLA-X: LA ERA DE APOCALIPSIS: OMEGA**

Con Amazing X-Men 1-4, Factor-X 1-4, X-Man 1-4, Weapon X 1-4, Astonishing X-Men 2-4, Gambit & The X-Ternals 4, X-Universe 1-3, X-Men: Omega, Prime y Marvel Riot

La conclusión del mayor evento mutante jamás producido. La muerte de Charles Xavier cambió la historia. Ahora, Apocalipsis reina supremo, pero La Patrulla-X de Magneto ha encontrado la esperanza en las palabras de un loco. Incluye material inédito.

Por Scott Lobdell, Fabian Nicieza, Joe Madureira, Andy Kubert y otros

Libro en tapa dura. 696 pp. 42,00 €

978-84-9094-610-7

☐ **MARVEL GOLD. IRON MAN: EN LA CARRETERA**

Con Iron Man 184-190 y Annual 7

Después de perder sus empresas y casi perder su alma, Tony Stark busca un nuevo comienzo junto a sus amigos... y lo encontrará, en la Costa Oeste, donde le espera una nueva oportunidad, y también una legión de enemigos para el nuevo Iron Man.

Por Denny O'Neil y Luke McDonnell

Libro con solapas. 208 pp. 18,95 €

978-84-9094-606-0

☐ **MARVEL GOLD. LOS 4 FANTÁSTICOS 1: GÉNESIS**

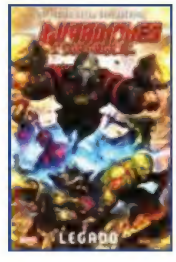
Con Fantastic Four 1-21, Annual 1 y Tales Of Suspense 49-58

¡El comienzo de todo! El origen y las primeras y legendarias aventuras de Los Cuatro Fantásticos, con las que el Universo Marvel dio sus primeros pasos y Stan Lee y Jack Kirby revolucionaron el cómic. Descubre la leyenda desde el primer número.

Por Stan Lee y Jack Kirby

Libro en tapa dura. 648 pp. 39,95 €

978-84-9094-607-7



☐ **COLECCIÓN EXTRA SUPERHÉROES 62. GUARDIANES DE LA GALAXIA 1**

Con Guardians Of The Galaxy v2, 1-12

¡El comienzo de una edad de oro! De las páginas de Aniquilación: Conquista, llega el supergrupo cósmico por excelencia. Starlord lidera a los protectores de las estrellas. ¡Los Poderes Cósmicos de la Casa de las Ideas en el inicio de una era resplandeciente!

Por Dan Abnett, Andy Lanning, Paul Pelletier, Brad Walker y otros

Tomo. 296 pp. 15,00 €

978-84-9094-609-1

☐ **MARVEL DELUXE. LOS NUEVOS VENGADORES 15**

Con The New Avengers v2, 9-16

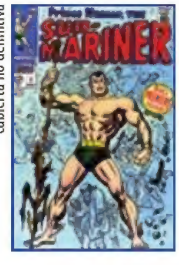
Cruce con "Miedo encarnado". Los Nuevos Vengadores se unen a la gran batalla que tiene lugar en las calles de Nueva York. Ellos tienen que vérselas con el verdadero rostro del miedo. En ese contexto, ¿quién se unirá al equipo por primera vez en su vida?

Por Brian Michael Bendis, Mike Deodato y Howard Chaykin

Libro en tapa dura. 200 pp. 19,95 €

978-84-9094-608-4

cubierta no definitiva



☐ **MARVEL LIMITED EDITION. NAMOR: EL HOMBRE SUBMARINO 1**

Con Daredevil 7, Tales To Astonish 70-101, Iron Man & Sub-Mariner 1 y Namor, The Submariner 1

¡Imperius Rex! ¡La legendaria colección en solitario del Príncipe Submarino! Namor regresa a Atlantis para tratar de recuperar el trono de la ciudad sumergida... pero no será fácil. Edición limitada y numerada de 1.500 ejemplares.

Por Stan Lee, Gene Colan, Archie Goodwin, Roy Thomas, John Buscema y otros

Libro en tapa dura. 512 pp. Precio por determinar

978-84-15830-84-9

TM y © 2015 Nik. Todos los derechos reservados.